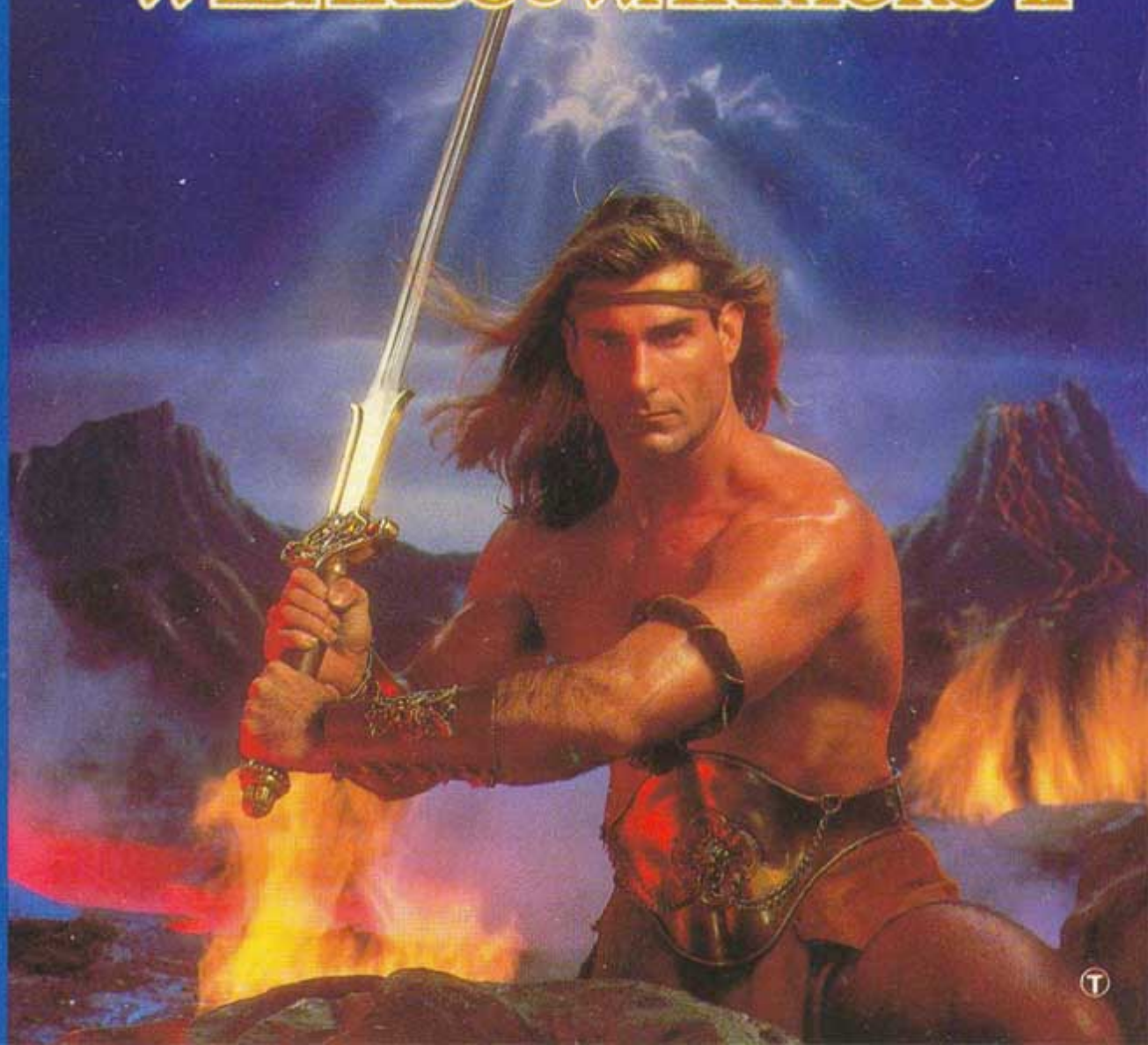
NES-IR-ESP

# IRONSWORD™

## WIZARDS & WARRIORS II

SPIELANLEITUNG

MANUAL DE INSTRUCCIONES



Acclaim™ entertainment inc

Masters of the Game™

Licensed by Nintendo for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licenced by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

## VORBEREITUNG FÜR IHR ABENTEUER

1 Versichern Sie sich, daß das N.E.S.-Grundgerät ausgeschaltet ist.

2. Legen Sie das IronSword Spiel, wie in der Gebrauchsanweisung für das N.E.S. Grundgerät beschrieben, ein.

3. Schalten Sie nun das Gerät ein.

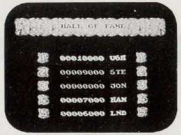
4. Zum Starten: Drücken Sie die Taste Start auf dem Controller 1.

## DIE BILDSCHIRMANZEIGE

Wenn Sie einige Sekunden warten bevor Sie die Taste Start drücken, erscheint auf dem Bildschirm die IronSword Halle des Ruhmes. Hier werden die Punktzahlen der größten Helden, die das Land Sindarin jemals betreten haben, festgehalten. Wenn Sie das N.E.S. Grundgerät ausschalten, werden diese Aufzeichnungen gelöscht. So haben Sie jedes Mal, wenn Sie das N.E.S. Grundgerät einschalten, eine neue Chance in die IronSword Halle des Ruhmes aufgenommen zu werden.

Des weiteren wird Ihnen nach Einschalten des N.E.S. Grundgerätes die Geschichte der IronSword Legende erzählt und was der dämonische Malkil getan hat, um Sie davor abzuschrecken den Einwohnern von Sindarin beizustehen. Sie werden erfahren wie Sie Malkil besiegen können und zwar für immer.

Möchten Sie das Spiel gleich beginnen, drücken Sie die Taste Start zweimal.




Haben Sie schon einmal gespielt und möchten Sie in den Level zurückkehren in welchem Sie das Spiel beendet haben, so haben Sie die Möglichkeit ein Paßwort einzugeben, den sogenannten "secret code".

## ERLANGUNG IHRES "secret codes"

Bevor Ihr Spiel endet, haben Sie die Möglichkeit, den "secret code" abzufragen. Er kann dafür verwendet werden in den Level zurückzukehren, in welchem Sie den "secret code" erlangt haben.

Drücken Sie die Taste Select und die Zauberspruch Grafik erscheint. Sie können nun eine Serie von Buchstaben links unten in der Grafik ablesen.



Notieren Sie diese. Möchten Sie nun Ihr Spiel zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen, geben Sie am Anfang des neuen Spiels diesen "secret code" richtig ein.

## EINGABE IHRES "secret codes"

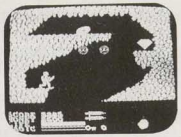
Benutzen Sie den 4-Wege Taster, um den leuchtenden Kreis zu dem von Ihnen gewünschten Buchstaben zu bewegen und drücken Sie dann die Taste A. Fahren Sie so fort bis alle Buchstaben Ihres "secret codes" eingegeben sind. Sie werden nun auf wundersame Weise an den Anfang des Levels gebracht in dem Sie den "secret Code" erhalten haben.

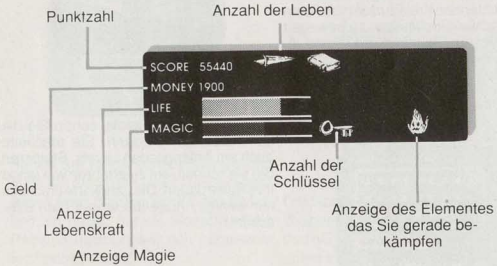
## DIE LANDKARTEN GRAFIK

Am Anfang jeden Spiels, sehen Sie die Landkarte von Sindarin. Sie erscheint auch am Anfang jeden Levels. Studieren Sie sie schnell, um zu erfahren wie lange Ihre Reise dauert. Die Landkarte erscheint nur wenige Augenblicke auf dem Bildschirm.

## Die Spielgrafik

Die Grafik wechselt nun in die Spiel-Grafik. Unten in der Grafik sehen Sie immer folgende Informationen.








## WEITERE ABENTEUER VON KUROS

Schon einmal besiegten Sie den üblen Malkil, aber werden Sie es abermals schaffen?

Denn diesmal hat er die Mächte der Natur auf seiner Seite. Er selbst hat die Form der vier Elemente angenommen: Wind, Wasser, Feuer und Erde.

Obschon Sie über die besten kämpferischen Fähigkeiten im ganzen Land verfügen, werden Sie diesmal mehr brauchen als das, viel mehr.

Suchen Sie überall nach Nahrung, Gegenständen und nach Zaubersprüchen, die Ihre einzige Hoffnung auf einen Sieg sind.

Drehen Sie jeden Stein um. Öffnen Sie jede Tür und jede Schatztruhe. Untersuchen Sie jede Höhle. Sammeln oder kaufen Sie Schlüssel, um auch die verschlossenen Truhen zu öffnen. Tun Sie alles, um Zaubersprüche und magische Energie zu horten. Und sammeln Sie jedes Goldstück und jeden Schatz, denn vielleicht kommen einmal Zeiten, wo Sie sich Ihre Kraft erkaufen müssen.

In jeder Domäne eines Naturelementes, des Windes, des Wassers, des Feuers und der Erde, wird Ihnen ein König der Tiere zur Seite stehen. Aber nur wenn Sie ihm den goldenen Gegenstand bringen, den er schon seit langem vergeblich sucht.

Am Ende jeder Domäne müssen Sie das Naturelement selbst bekämpfen. Es wird nicht leicht sein. Und sollten Sie den Zauberspruch, den das Element am meisten fürchtet, nicht besitzen, wird es unmöglich sein.

Sollten Sie den richtigen Zauberspruch besitzen und haben Sie das Element besiegt, erhalten Sie ein Stück des zersprungenen "IronSword". Haben Sie alle vier Elemente bezwungen, werden Sie das komplette "IronSword" in Ihren Händen halten, die einzige Waffe, die stark genug ist, den verruchten Malkil zu besiegen.

Aber wie es nun einmal so ist, bei der Bekämpfung böser Zauberer, jeder Ort den Sie betreten, wird unter dem Fluch des Zauberers liegen. Das bedeutet, daß seine Häscher nur den einen Gedanken verfolgen: Sie aufzuhalten!

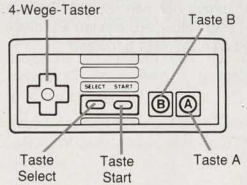
Und so sind auch Dinge, in einem magischen Königreich, nicht immer so wie sie Ihnen erscheinen. Der Weg nach oben ist vielleicht der Weg nach unten und der Pfad nach Westen ist vielleicht der Pfad nach Osten. Versteckte Wege bringen Sie vielleicht an Orte, an denen das Wort Richtung keine Bedeutung mehr hat.

Seien Sie deshalb auf der Hut! Als Kuros sind Sie der furchtbarste Kämpfer, aber dies ist ein furchtbarer Krieg.



## DER CONTROLLER

Die Zeichnung unten erklärt Ihnen die Funktionsweise des Controllers. Immer wieder werden in dieser Spielanleitung Namen dieser Controller-Tasten auftauchen, die hier erklärt werden.




**Um sich nach links oder rechts zu bewegen**
Drücken Sie den 4-Wege-Taster nach links oder rechts.

**Ducken**
Drücken Sie den 4-Wege-Taster nach unten.

**Springen**
Drücken Sie die Taste A.

**Um in eine bestimmte Richtung zu springen**
Drücken Sie die Taste A und bewegen Sie gleichzeitig den 4-Wege-Taster in die gewünschte Richtung.

**Um Ihr Schwert oder andere Waffen zu benutzen.**
Drücken Sie die Taste B.

**Um eine Auswahl zu treffen** (Wenn Sie einen Zauberspruch auswählen, einen Gegenstand kaufen oder für das Bonus Spiel). Drücken Sie den 4-Wege Taster solange bis der gewünschte Gegenstand sich im leuchtenden Quadrat befindet und drücken Sie dann die Taste A.

**Um einen Zauberspruch zu benutzen**
Drücken Sie die Taste Select. Die Zauberspruch Grafik erscheint. Dann können Sie zwischen dem Zauberspruch und der Funktion QUIT wählen. Wählen Sie QUIT erscheint wieder die Spiel Grafik. Drücken Sie die Taste A um Ihre Auswahl zu treffen. (Siehe Zaubersprüche, Seite 15).

Hinweis: Um einen Zauberspruch benutzen zu können, muß man ihn besitzen.

**Pausen-Funktion**
Drücken Sie die Taste Start.

**Um das Spiel wieder zu starten**
Drücken Sie die Taste Start.

**Continue Funktion**
Drücken Sie irgendeinen Knopf innerhalb von 10 Sekunden.

**Warnung:** Seien Sie vorsichtig. Sie können die "Continue" nur zweimal pro Spiel in Anspruch nehmen. Sollten Sie den Erd-Level verlassen, können Sie diese Funktion nicht mehr benutzen.



## SCHNELL-START ÜBERBLICK

Wollen Sie keine Zeit vor dem Kampf gegen Malkil vergeuden und möchten Sie das Land Sindar in sofort betreten, so lesen Sie diesen kurzen Abschnitt, um die Grundzüge dieses Spiels zu verstehen und lesen Sie später die Feinheiten in dieser Spielanleitung nach.

**Ziel des Spiels**
Wiederherstellung des legendären "IronSword" und seinen Gebrauch um den dämonischen Malkil in der letzten Schlacht, die auf dem Gipfel des mystischen Eis-Feuer-Berges geschlagen wird, zu besiegen.

Malkil hat sich die vier Natur Elemente Wind, Wasser, Feuer und Erde unterworfen.

Jedesmal wenn Sie ein Naturelement besiegt haben, werden Sie mit einem Stück des legendären "IronSword" belohnt. Denken Sie daran, Sie müssen sieben ruhmreiche Schritte gehen um ein Naturelement besiegen zu können.

**Die sieben ruhmreichen Schritte den Level zu beenden:**
1. Sammeln Sie oder kaufen Sie mehrere Schlüssel.

2. Öffnen Sie Schatztruhen um Zaubersprüche zu finden.

3. Finden Sie den goldenen Gegenstand jedes Levels.

4. Geben Sie den goldenen Gegenstand dem König der Tiere des jeweiligen Levels.

5. Gehen Sie weiter zum zweiten Teil des Levels und finden Sie den Zauberspruch, der Ihrer Waffe die Kraft verleiht, das Naturelement zu bezwingen.

6. Besiegen Sie das Naturelement.

7. Erhalten Sie ein Stück des "Iron-Swords".

**Andere wichtige Schritte:**

**Steigern Sie Ihre Punktzahl** – Indem Sie die Häscher des Zauberers vernichten.

**Vergrößern Sie Ihren Geldvorrat** – Indem Sie Juwelen, Schätze und Geldstücke einsammeln.

**Steigern Sie Ihre Lebenskraft** – Essen und trinken Sie ausreichend.

**Erhöhen Sie Ihre magische Kraft** – Sammeln Sie magische Blasen.

**Die zu sammelnden Gegenstände:**

| | |
|---|---|
| Essen und Trinken | Schlüssel |
| Zaubersprüche | Juwelen |
| Magische Waffen | Goldstücke |
| Goldene Gegenstände | |



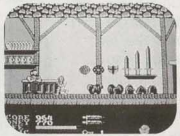
## DIE GASTHÄUSER

Sie werden sofort feststellen, wo Sie sich befinden, wenn Sie ein Gasthaus betreten. An den Wänden hängen Rüstungen und Waffen. Teller und Tassen stehen auf dem Tisch und ein freundlicher Gastwirt bietet Ihnen seine Hilfe an, es sei denn, Sie haben kein Geld bei sich.

Gehen Sie zum Gastwirt und wählen Sie zwischen folgendem:
BUY · BONUS SPIEL · QUIT

Sollten Sie sich für das Kaufen entschlossen haben, wird Ihnen eine Auswahl von Gegenständen präsentiert. Benutzen Sie den 4-Wege Taster, um Ihre Auswahl zu treffen. Drücken Sie dann die Taste A.

In den Gaststätten kann man Nahrung, spezielle Rüstungen sowie Zaubersprüche kaufen – sollten Sie die ausreichende Menge Geld dabei haben.

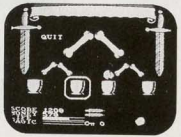


Sollten Sie sich für das Bonus Spiel entscheiden, wird der Wirt Sie in einen speziellen Raum führen. Siehe Bonus Spiel unten.

## BONUS SPIEL

Es gibt mehrere Wege um Goldstücke zu sammeln, einige sind gewinnbringender als andere.

Ihr Einsatz beträgt 100 Goldstücke. Sollten Sie gewinnen, beträgt der Gewinn 290 Goldstücke, verlieren Sie, ist Ihr Einsatz von 100 Goldstücken verloren. Benutzen Sie den 4-Wege Taster und wählen Sie damit einen Krug aus. Dann drücken Sie die Taste A und sehen Sie in welchem der Krüge das Schicksal den Totenschädel fallen läßt. Haben Sie genug, wählen Sie Quit an und drücken danach die Taste A. Ehe Sie sich versehen, befinden Sie sich wieder in der Gaststätte.






## DIE ZAUBERSPRÜCHE

Während Ihrer Reise durch Sindarin, werden Sie diverse Zaubersprüche erhalten. Einige müssen Sie kaufen oder Sie finden sie in verschlossenen Truhen. Andere wiederum warten nur darauf von Ihnen mitgenommen zu werden.

Hier eine Liste der Zaubersprüche, die Sie vielleicht finden werden, sowie einige Tips für deren Benutzung.

**The Familiar Spell** – Verwandelt böse Buben in Goldstücke und ist hilfreich auf der Suche nach einem bestimmten goldenen Gegenstand.

**Dragon Tooth Spell** – Verwandelt schurkische Schurken in leckere Nahrung.

**ASP Tongue Spell** – Wenn Sie hungrig sind, benutzen Sie diesen Zauberspruch in einer Gaststätte – Überraschung!

**Veil of Slumber** – Schläfert die Halunken des Zauberers ein.

**Fleet Foot Spell** – Sie können schneller laufen und höher springen.

**Silver Fleece Spell** – Sie werden unverwundbar.

**Water Spout Spell** – Katapultiert Sie in unerreichbare Höhen.

## Zaubersprüche gegen die Elemente

Jedes Element hat einen verwundbaren Punkt. Ihre einzige Hoffnung ist es, sich diesen Punkt zu nutze zu machen, den speziellen Zauberspruch zu finden, der sich in jeder Domäne des Elementes befindet und das Element zu vernichten.

Diese speziellen Zaubersprüche beschützen Sie während des Kampfes mit dem Element. Außerdem verleiht er Ihrer Waffe, gleich welche Sie benutzen, eine magische Kraft.



Wenn Sie einen dieser Zaubersprüche erhalten, verwandelt sich Ihre Waffe automatisch auf magische Weise und verleiht Ihnen die Macht, den Kampf gegen das Element aufzunehmen. Diese Zaubersprüche erscheinen nicht in Ihrer Liste und können nur in dem Level benutzt werden, in dem sie erlangt wurden.

Denken Sie daran, jedesmal, wenn Sie den Zauberspruch benutzen, schwindet Ihre magische Kraft. Um Ihre magische Kraft wieder zu erneuern, müssen Sie die magischen Blasen einsammeln, die ab und zu erscheinen. Berühren Sie so viele wie möglich.

Unten sehen Sie die Zaubersprüche und die Elemente , gegen die sie eingesetzt werden müssen.

**Windbane** – Stattet Ihre Waffe genau mit der Macht aus, die nötig ist, um das Element Wind wegzublasen.

**Blightwater** – Benutzen Sie den Zauberspruch, um das Element Wasser auszutrocknen.

**Firesmite** – Benutzen Sie ihn, um dem Element Feuer einmal richtig einzuheizen.

**Earthscorch** – Der einzige Zauber der es Ihnen ermöglicht, sich dem Element Erde zu stellen.

## GEGENSTÄNDE VON MACHT UND WERT

Zusätzlich zu den Zaubersprüchen, werden Ihnen noch andere Gegenstände auf Ihrem gefährlichen Weg helfen. Sie werden sie in Schatztruhen finden oder Sie in den Gaststätten kaufen können. Einige dieser Gegenstände besitzen einen Zauber, einige verleihen Ihnen Kraft. Andere wiederum sind Ihr Gewicht in Gold wert. Hier sehen Sie was es zu finden gibt.

### Waffen

**Schwerter und Diamant-Schwerter** – Die Schwerter sind stark, aber Diamant-Schwerter sind unschlagbar.

**Schilder und Diamant-Schilder** – Schützen Sie vor den Attacken Ihrer Feinde. Einen ganz besonderen Schutz bietet das Diamant-Schild.

**Helme und Diamant-Helme** – Schützen Ihren Kopf. Den besten Schutz bietet natürlich der Diamant-Helm.

**Die Axt** – Wenn Sie etwas schlagkrätigeres als ein Schwert benötigen und das "IronSword" noch nicht besitzen.

### Die Reliquien von Sindarin

Es gibt einige Gegenstände, Reliquien aus dem Land Sindarin, deren Erwerb Ihnen viele Punkte einbringt.
Es sind folgende:

**Das Buch von Sindarin**
10.000 Punkte

**Das Kreuz von Sindarin**
20.000 Punkte

**Der Eiserne Handschuh von Sindarin**
50.000 Punkte

**Der Ring von Sindarin**
100.000 Punkte

## Wertgegenstände

**Schatztruhen –** Eine Ihrer besten Einnahmequellen.

**Großer Diamant –** 200 Goldstücke wert.

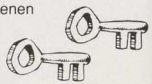
**Kleiner Diamant –** 100 Goldstücke wert.

**Münzen –** 50 Goldstücke wert.

## Andere Gegenstände

**Sieben-Meilen Stiefel –** Ohne sie wird es unmöglich sein, den Eis-Feuer Berg zu bezwingen.

**Schlüssel –** Sammeln Sie soviele wie möglich, Sie werden sie brauchen, um die verschlossenen Truhen zu öffnen, die Sie auf dem Weg finden.





**Braten und Bier –** Essen und trinken Sie um Ihren Magen zu füllen und um Ihre Lebenskraft zu stärken.

## DIE SCHWARZE MAGIE DES ZAUBERERS

Malkil wirft Horden von Dämonen in den Kampf gegen Sie, einige sind von dieser Welt, andere wiederum hat er von Orten herauf beschworen, die sich jenseits Ihres Vorstellungsvermögens befinden.

Die meisten dieser Gegner lassen sich mit dem Breitschwert vernichten. Aber viele Feinde werden mit magischen Waffen gegen Sie vorgehen. Merken Sie sich immer, mit welcher Ihrer Waffen ein Feind zu besiegen ist, und wieviel Schwertstreiche Sie benötigen, um dem Feind den Garaus zu machen. Auf den nächsten Seiten sehen Sie eine Beschreibung Ihrer Feinde und die Punkte, die Sie für deren Vernichtung erhalten. Allerdings sind nicht alle Feinde aufgeführt, denn es würde Jahrzehnte dauern, sie alle schriftlich festzuhalten.

## Wind-Level

**Schleimschlucker**
43 Punkte

**Cloud Man**
200 Punkte

**Adler**
112 Punkte

**Riesiges Hagelkorn**
100 Punkte

**Höhlen Dämon**
245 Punkte

**Tornado**
30 Punkte

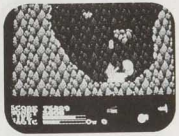
**Tödlicher Totenschädel**
Unverwundbar

## Wasser-Level

**Baumschlange**
23 Punkte

**Welle**
56 Punkte

**Baby Frosch**
8 Punkte



**Zombie**
30 Punkte

**Fliegender Piranha**
56 Punkte

**Dampfwolke**
Unverwundbar

**Beissender Totenschädel**
546 Punkte

**Eisberg**
56 Punkte

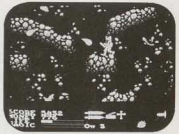
**Qualle**
200 Punkte

## Feuer-Level

**Vulkan Krater**
Unverwundbar

**Salamander**
400 Punkte

**Lava spuckender Krater**
Unverwundbar



**Salamander`s Feuerball**
400 Punkte

**Flammen spuckende Wand**
87 Punkte

**Zahnbewehrter Dämon**
23 Punkte

**Bodenflammen**
Unverwundbar

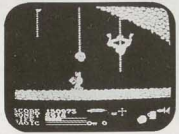
## Erd-Level

**Erddämon**
546 Punkte

**Stalagtit**
400 Punkte

**Geist**
245 Punkte

**Zauberspruch des Erddämons**
400 Punkte



**Stein**
56 Punkte

**Vampirfledermaus**
30 Punkte

**Sklelettspinne**
1000 Punkte

**Steinbiest**
546 Punkte

**Flammenkrater**
Unverwundbar

**Element Wasser**
20.500 Punkte

**Eismann**

246 Punkte

**Element Feuer**
20.500 Punkte

**Element Erde**

20.500 Punkte

**Eisball**
8 Punkte

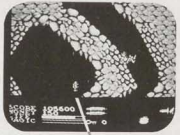
**Element Wind**
20.500 Punkte

## DIE LEBENSKRAFT VON KUROS

Sie beginnen das Spiel mit voller Lebenskraft. Diese wird in der Anzeige "Lebenskraft" gezeigt (siehe **'Die Spielgrafik'**, Seite 6). Aber Ihre Lebenskraft schwindet sobald Sie von einem Gegner oder seinem Zauberspruch getroffen werden. Außerdem verlieren Sie Leben, wenn Sie aus großer Höhe fallen.

**Steigern der Lebenskraft** – Suchen und sammeln Sie Braten oder Bier, welches im ganzen Land zu finden ist.

**Erhalten eines Extralebens** – Suchen Sie und berühren Sie die 'Kleine Statue', die aussieht wie Kuros.



MINIATUR-KUROS

## WORTE DER WEISEN

* Erinnern Sie sich daran, keine Ecke darf unerforscht bleiben, jeder Stein muß umgedreht werden. Sie werden alle Waffen brauchen, jeden magischen und speziellen Gegenstand.

* Wenn Sie ein Natur Element bekämpfen, achten Sie auf die blauen Linien neben dem Bild des Elements unten in der Grafik.

Diese blauen Linien zeigen Ihnen an, wieviele erfolgreiche Schläge Sie schon gegen das Element geführt haben. Sind die Linien verschwunden waren Sie erfolgreich.

* Behalten Sie die Anzeige im Auge. Haben Sie nicht mehr genug magische Kraft, können Sie das Element nicht besiegen.

* Sammeln Sie soviel Schätze und Münzen wie möglich. Ein voller Geldbeutel ist immer gut. Man kann niemals genug Geld haben und genauso verhält es sich mit der magischen Kraft und den Schlüsseln.

* Achten Sie darauf, daß Ihre Geldbörse prall gefüllt ist, wenn Sie den Erd-Level erreichen. Sie werden sich Extraleben kaufen müssen.



## DIE IRONSWORD HALLE DES RUHMES

Haben Sie sich im Kampf gegen Malkil und seine Schergen bewährt, haben Sie sich einen Platz in der IronSword Halle des Ruhmes verdient.

Sind Sie einer der Erwählten, erscheint das heilige Rad der Buchstaben auf dem Bildschirm. Um Ihre Buchstaben einzuschreiben, drücken Sie den 4-Wege Taster nach links oder rechts, um den leuchtenden Kreis auf den von Ihnen gewünschten Buchstaben zu bringen.

Haben Sie den gewünschten Buchstaben erreicht, drücken Sie die Taste A. Fahren Sie so fort, bis Sie alle Buchstaben eingegeben haben. Sollten Sie bei der Eingabe einen Fehler machen, verzweifeln Sie nicht. Sie haben die Möglichkeit das Wort RUB anzuwählen, um Ihre Eingabe zu korrigieren. Haben Sie alle Buchstaben eingegeben, wählen Sie END an und drücken Sie die Taste A.

Ein Zauber liegt auf der IronSword Halle des Ruhmes, der bewirkt, daß jedesmal, wenn Sie das Spiel ausschalten, Ihr Name und Ihre Punktzahl verschwindet. Aber verzagen Sie nicht, Kuros. Sie haben jedesmal, wenn Sie sich in einen neuen Kampf stürzen die Möglichkeit, sich in der Halle des Ruhmes zu verewigen.

## DIE SCHWERSTE HERAUSFORDERUNG

Diese Mission wird die schwerste Herausforderung Ihres Lebens werden, edler Kuros.

Die Kräfte der Elemente, sind die mächtigen Kräfte der Natur selbst. Standfest, kraftvoll, fast unbesiegbar.

Aber Sie wissen wie man überlebt und verfügen über eine sehr gute Auffassungsgabe. So haben Sie schnell erkannt, welche Magie Sie gegen welche feindlichen Kräfte einsetzen müssen. Die Macht liegt in der Kraft Ihrer Hände und Ihrer reinen Seele.

Jedes errungene Stück des "IronSword" bringt Sie einen Schritt näher an den Sieg über den dämonischen Malkil.

Wie immer liegt das Schicksal eines unschuldigen Landes und seinen Einwohnern in Ihren Händen, denn Sie sind Ihre einzige Hoffnung...



### WICHTIGE HINWEISE

* Dieses ACCLAIM Spiel für das Nintendo Tele-Spiel-System wurde aus höchstempfindlichen elektronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher dringend empfohlen.

* Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Vermeiden Sie schwere Stöße, Fallenlassen und nehmen Sie das Spiel keinesfalls auseinander.

* Die Kontakte dürfen nicht berührt, verschmutzt oder naßgemacht werden.

* Nicht reinigen. Bei Einlegen des Spiels in/aus dem N.E.S. Grundgerät, ist dies immer auszuschalten.

## TABLA DE CARACTERISTICAS

| | | | | | DE ESPALDAS AL CONTRARIO | DE CARA AL CONTRARIO | MOVIMIENTOS EN LA OPCION RUNNING | | LANZAMIENTO | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **LUCHADOR** | **A** | **B** | **A+ ARRIBA/ABAJO** | **B+ ARRIBA/ABAJO** | **A+ B** | **A+B** | **A** | **B** | **B** | **SIMBOLO DE ENERGIA** |
| **Ted DiBiase** | Puñetazo | Golpe en el ojo | Agarrón | • | Cadaz desde atrás | Bodyslam | Caída | • | Lanzamiento | $ |
| **Bam Bam Bigelow** | Cabezazo | Patada con giro | Agarrón | Golpe en el ojo | Puñetaz desde atrás | • | Caída | Voltereta | • | |
| **Honky Tonk Man** | Puñetazo | Patada | Cabezazo | Agarrón | Cadaz desde atrás | • | Caída | • | Codazo con salto | |
| **Randy Savage** | Cadazo | Patada | Cabezazo | Agarrón | Cadaz desde atrás | Bodyslam | Caída | • | Codazo con salto | |
| **Andre the Giant** | Barrido | Gran Patada | Cabezazo | Agarrón | Puñetaz desde atrás | Bodyslam | Empujon | • | • | |
| **Hulk Hogan** | Uppercut | Patada | Cabezazo | Agarrón | Cadaz desde atrás | Bodyslam | Caída | • | Patada con salto | |

Pulsa el botón SELECCION y la **Pantalla Hechizo Mágico** aparecerá. Verás diez letras en la parte inferior de la pantalla.

Apúntatelas. Entonces para empezar en este nivel cuando juegues en otro momento, entra tu código correctamente al comenzar el juego.

## Para Entrar tu Código Secreto:

Usando las FLECHAS DE TU CONTROL DE MANDO busca la letra que desees con tu resaltador circular, y entonces pulsa el botón A. continuúa así hasta que hayas entrado todas las letras de tu código secreto. Mágicamente, te encontrarás en el principio del nivel para el cual has entrado el código secreto.

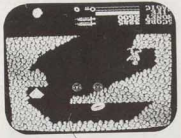
## La Pantalla del Mapa

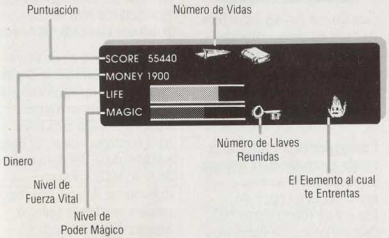
Al comienzo de cada juego, verás un mapa de la Tierra de Sindarin. También aparecerá al principio de cada nivel. Estúdiatelo rápidamente para situarte y ver cuanto te falta para acabar tu viaje. Solamente permanecerá en pantalla durante unos segundos.



## La Pantalla que se usará para Jugar

Entonces la pantalla cambiará, y encontrarás la zona de juego. En la parte inferior de la pantalla siempre hallarás la siguiente información:






## LAS OTRAS AVENTURAS DE KUROS

Ya has derrotado al malvado Mago Malkil en otras ocasiones. Por lo tanto lo puedes derrotar de nuevo. ¿O no?

Esta vez ha reunido las mismísimas fuerzas de la naturaleza para que luchen contra ti. El ha tomado la forma de los cuatro Elementos: Viento, Agua, Fuego y Tierra.

Y aunque tus habilidades luchadoras sean las mejores de la tierra, necesitarás aún más—muchas más—para enfrentarte a estos Elementos todopoderosos.

Deberás buscar la comida, los artículos, y los hechizos que serán tu única esperanza para obtener la victoria.

No dejes de mirar bajo cada piedra. Ni de abrir toda puerta o cofre. Ni de explorar cada cueva. Reune, o bien, compra las llaves que abren los cofres sellados. Haz lo que sea necesario para proteger los hechizos y pderes mágicos. Y reune todo el oro y los tesoros valiosos que puedas encontrar—porque puede que hayan veces en que tengas que *comprar* tu fuerza.

Dentro de cada uno de los cuatro dominios—el del Viento, el del Fuego, el del Agua y el de la Tierra—podrás recurrir a la ayuda de un Rey Animal. Pero solamente si le puedes conceder el objeto dorado que él Tan desesperadamente busca.

Cuando por fin llegues al final de cada dominio—deberás luchar contra el Elemento mismo. No será fácil. Y será imposible si no consigues, primero, la magia que más teme cada Elemento.

Pero si logras encontrar la magia apropiada para la tarea, y vences al Elemento, conseguirás un trozo de la Espada de Hierro destrozada. Cuando los cuatro Elementos hayan sido vencidos, tendrás la Espada de Hierro, completamente restaurada, en tus manos. Y ésta es la única arma con poder suficiente para vencer al malvado Malkil.

Pero, como sucede en toda batalla contra el Mago malvado, casi todo con lo que te encuentres estará bajo su hechizo. Lo cual significa que tus esclavos sólo desean conseguir una cosa: detenerte.

Y, como ocurre en cualquier reino controlado por el poder de la magia, las cosas no son siempre lo que aparentan. Puede que haga falta bajar para conseguir subir. Es muy posible que el sendero que lleva al Oeste salga en dirección al Este. Y a lo mejor pasajes ocultos te llevan a lugares donde la palabra "dirección" no tiene ningún significado.



Así que ponte en marcha, Kuros. Tu eres el guerrero definitivo. Y ésta es la guerra definitiva...

## LOS CONTROLES

La siguiente ilustración te muestra la distintas partes del mando de control. En este manual nos referimos a dichas partes por los nombres aquí indicados.

**PARA MOVERSE HACIA LA DERECHA O HACIA LA IZQUIERDA**—Pulsa las FLECHAS DEL MANDO DE CONTROL HACIA LA DERECHA o HACIA LA IZQUIERDA.

**PARA AGACHARSE**—Pulsa la FLECHA DEL MANDO DE CONTROL HACIA ABAJO

**PARA SALTAR**—Pulsa el botón A.

**PARA SALTAR EN UNA DIRECCION DETERMINADA**—Pulsa simultáneamente el botón A y la FLECHA DEL MANDO DE CONTROL en la dirección deseada.

**PARA USAR TU ESPADA U OTRAS ARMAS**—Pulsa el botón B.

**PARA SELECCIONAR**—*(Cuando quieres escoger un hechizo, comprar algún artículo, o tengas una oportunidad adicional).* Pulsa las FLECHAS DEL MANDO DE CONTROL hasta que el artículo deseado quede resaltado. Entonces pulsa el botón A.

**PARA USAR UN HECHIZO MAGICO**—Pulsa el botón de SELECCION. La **Pantalla del Hechizo Mágico** aparecerá. Entonces pulsa las FLECHAS DEL MANDO DE CONTROL para elegir un hechizo, o bien para elegir ABANDONAR. Si escoges ABANDONAR volverás a la pantalla de juego. Pulsa el botón A para hacer tu selección. (Véase la página 40, ***Los Hechizos Mágicos***).

*NOTA: Para poder usar la magia primero debes poseerla.*

**PARA VOLVER A EMPEZAR**—Vuelve a pulsar el botón de comienzo (START).

**PARA CONTINUAR**—Vuelve a pulsar el botón de comienzo (START).

**PARA CONTINUAR**—Pulsa cualquier botón antes de que transcurran 10 segundos y pierdas toda tu Fuerza Vital.

**AVISO: Ten cuidado, guerrero, solo puedes "continuar" tu viaje dos veces antes de llegar al final del nivel Tierra. Una vez hayas salido del nivel Tierra ya no puedes "continuar".**

## BREVE RESUMEN DEL COMIENZO

Si no quieres perder tiempo antes de empezar tus batallas contra Malkil, es posible que quieras entrar inmediatamente en la Tierra de Sindarin. Lee este breve resumen para comprender lo más elemental, y luego vuelve a estudiar el manual de instrucciones para entrar en los detalles del juego.

**OBJETIVO GLOBAL:**
Reconstruir los restos destrozados de la legendaria Espada de Hierro y usarla para derrotar al malvado Mago Malkil en una confrontación final que tiene lugar en la mística Montaña de Fuego Gélido.

Malkil se ha disfrazado de los cuatro Elementos: Viento, Agua, Fuego y Tierra. Cada vez que derrotes a uno de estos Elementos, se te recompensará con un trozo de la legendaria Espada de Hierro. Recuerda que debes seguir los Siente Pasos nobles para conquistar a un Elemento.

## LOS SIETE PASOS NOBLES NECESARIOS PARA COMPLETAR CADA NIVEL:

**1)** Reune, o bien, compra varias llaves.

**2)** Con tus llaves, abre los cofres para encontrar hechizos mágicos.

**3)** Encuentra el objeto dorado para ese nivel.



**4)** Dale dicho objeto dorado al Rey Animal de ese nivel.

**5)** Prosigue a la segunda sección de ese nivel, y encuentra la magia que proporcione tu arma con el poder necesario para luchar contra el Elemento.

**6)** Derrota al Elemento con el arma mágica.

**7)** Recibe un trozo de la Espada de Hierro destrozada.

## OBJETIVOS SECUNDARIOS:

**Aumentar tu Puntuación**—luchando contra los esclavos malvados del Mago.

**Aumentar la Cantidad de Dinero que tienes**—reuniendo joyas, tesoros y monedas. O bien ganando cuando tengas una Oportunidad Adicional.

**Mantener tu Fuerza Vital**—bebiendo y comiendo.

**Aumentar tus Poderes Mágicos**—reuniendo burbujas mágicas.

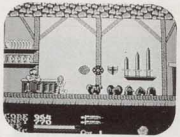
## ASEGURATE DE REUNIR:

| | |
|---|---|
| Comida y Bebida | Llaves |
| Hechizos Mágicos | Joyas |
| Armas Mágicas | Monedas |
| Objetos Dorados | |

## EN LA POSADA

Sabrás donde te encuentras en el momento que entres en una Posada. Habrá armaduras en las paredes. Platos y tazas sobre las estanterías. Y un posadero simpático dispuesto a ayudarte—*¡A no ser que vengas con las manos vacías!*

Acércate al posadero y escoge entre lo siguiente: COMPRAR
- OPORTUNIDAD ADICIONAL
- ABANDONAR



Si eliges comprar algo, se te ofrecerá una selección de artículos a escoger. Para elegir uno de ellos usa las FLECHAS DE TU MANDO DE CONTROL para hacer resaltar tu elección. Entonces pulsa el botón A.

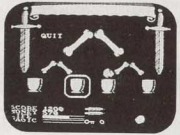
Podrás comprar llaves, comida, armaduras especiales o hechizos mágicos—si tienes el dinero suficiente.

Si eliges la Oportunidad Adicional, se te admitirá a una habitación especial. Ver ***OPORTUNIDAD Adicional*** más abajo.

## OPORTUNIDAD ADICIONAL

Puedes reunir monedas de más de una manera—algunas más honradas que otras.

Necesitarás por lo menos 100 monedas de oro para jugar. Si ganas tendrás 290 monedas más. Si pierdes, perderás 100 monedas. Usa las FLECHAS DE TU MANDO DE CONTROL para escoger una copa. Cualquier copa. Entonces pulsa el botón A para ver donde el destino deja caer la calavera. Cuando te canses, selecciona ABANDONAR y pulsa el botón A. Acabarás en la Posada de nuevo.




## LOS HECHIZOS MAGICOS

A lo largo de tus viajes por la Tierra de Sindarin, podrás conseguir diversos hechizos mágicos. Algunos de los cuales tendrás que comprar. Otros se pueden encontrar en el interior de los cofres sellados. Aún otros son para que te los lleves. Pero recuerda, estos hechizos no duran para siempre.

Aquí tienes una lista de los hechizos que puedes encontrar, junto con algunos consejos de como podrías utilizarlos:

**El Hechizo Familiar**—Convierte a los malos en monedas de oro. También ayuda a obtener cierto objeto dorado.

**Hechizo del Diente de Dragón**—Convierte a los malos en comida sabrosa.

**Hechizo de la Lengua de Aspide**—Si estás hambriento usa este hechizo en una Posada. ¡Verás que sorpresa!

**Hechizo del Velo de Sueño**—Hace que los enemigos se vuelvan lentos y débiles.

**El Hechizn de los Pies Veloces**—Te permite moverte más rápidamente y dar saltos más grandes. ¿Seguro? ¡Seguro! Tal vez esto nos ayude.

**El Hechizo de la Piel Plateada**—Te cubre de una protección invisible, haciéndote invencible.

**El Hechizo de la Tromba de Agua**—¿Vas hacia arriba? Súbete.

## LOS HECHIZOS QUE PUEDES USAR CONTRA LOS ELEMENTOS

Cada Elemento tiene una debilidad. Esta debilidad es tu única esperanza para vencerlo, debes aprovecharte de ella. Para hacer esto debes encontrar un hechizo concreto en cada dominio, y entonces usarlo contrar el Elemento.

Estos hechizos especiales ayudarán a protegerte del Elemento cuando estás luchando contra él. Y, a la vez, le proporcionarán una magia ardiente y poderosa a cualquier arma que estás utilizando.

Si obtienes uno de estos hechizos, tu arma experimentará automáticamente una

transformacián mágica, proporcionándote el poder necesario para enfrentarte al Elemento. Estos hechizos no aparecen en tu lista, y solamente se usan en el nivel donde se hayan obtenido.

Recuerda que agotas tu magia cada vez que usas un hechizo. Busca las BURBUJAS MAGICAS para aumentar tu nivel de magia. Son burbujitas de oro que aparecen al azar y luego desaparecen, flotando. Toca todas las que puedas.

Abajo encontrarás los hechizos y los Elementos de los cuales te pueden proteger:

**Perdición del Viento**—Carga tu arma con justamente la magia indicada para hacer que se vaya volando el Elemento Viento.

**Agua Enfermiza**—Usalo para secar el Elemento Agua.

**Fuego Aplastado**—Esto es necesario para realmente quemar al Elemento Fuego.

**Tierra Quemada**—Es la única magia que te permitirá enterrar al Elemento Tierra.

## ARTICULOS DE PODER Y VALOR

Además de los Hechizos Mágicos, también encontrarás otros articulos que te ayudarán a lo largo de tu viaje. Es posible que los encuentres en cofres, o tal vez los comprarás en las Posadas y tabernas. Algunos son mágicos. Algunos poderosos. Otros valiosísimos. Aquí tienes lo que encontrarás.

## ARMAS

**Espadas y Espadas de Diamantes**—Las Espadas son bastante poderosas. ¡Pero las Espadas de Diamantes son impresionantes!

**Escudos y Escudos de Diamantes**—Estos ayudan a defenderse cuando el enemigo ataca—especialmente los Escudos de Diamantes

**Cascos y Cascos de Diamantes**—Se supone que son para protegerte la cabeza, claro está. Y sí, tienes razón, los Cascos de Diamantes son los mejores.

**El Hacha**—Para cuando quieras algo más potente que la espada, y todavía no has reconstruido la Espada de Hierro.

## RELIQUIAS PROCEDENTES DE SINDARIN

Hay varios articulos, que son reliquias de la Tierra de Sindarin, que te darán puntos valiosos cuando los encuentres. Son los siguientes:

**El Libro de Sindarin**—10.000 puntos

**La Cruz de Sindarin**—20.000 puntos

**El Guantelete de Sindarin**—50.000 puntos

**El Anillo de Sindarin**—100.000 puntos

## ARTICULOS MONETARIOS

**Cofres Llenos de Tesoros**—Una de tus fuentes de dinero más ricas.

**Gemas Grandes**—valen 200 monedas de oro

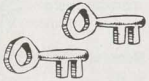
**Gemas Pequeñas**—valen 100 monedas de oro

**Monedas**—valen 50 monedas de oro

## OTROS ARTICULOS

**Botas de Siete Leguas**—Es imposible llegar a la cima de la Montaña de Fuego Gélido sin ellas.

**Llaves**—Reune todas las que puedas. Las necesitarás para abrir los cofres que encontrarás en tus viajes.



**Pollo y Cerveza**—Comida y bebida para tener el estomago satisfecho y mantener tu Fuerza Vital.

## LA MAGIA NEGRA DEL MAGO

Malkil ha reunido un ejército infame lleno de criaturas viles con la intención de asustarte. Algunas son de este mundo. Otras, de algún lugar mucho más oscuro, mucho más malvado.

La mayoría de los enemigos se pueden dominar con tu poderosa Espada Resplandeciente. Pero para otros muchos necesitarás armas especiales o la magia. Deberás recordar qué armas en concreto necesitarás para vencer a los distintos enemigos. Y cuantos ataques son necesarios para destrozarlos. Aquí tienes una lista parcial de los enemigos y los peligros que te encontrarás, y los puntos que ganarás por capturarlos y derrotarlos. Sin embargo, hay tantos que tardaríamos siglos en hacer una lista completa.



## NIVEL VIENTO

**Escupidor Baboso**
43 puntos

**Hombre Nube**
200 puntos

**Aguila**
112 puntos

**Piedra de Granizo Gigantesca**
100 puntos

**Calavera y Huesos Mortales**
Es invencible

**Demonio de las Cuevas**
245 puntos

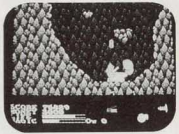
**Tornados**
30 puntos

## NIVEL AGUA

**Serpiente de Arbol**
23 puntos

**Ola**
56 puntos

**Rana Pequeña**
8 puntos



**Zombia**
30 puntos

**Piraña Voladora**
56 puntos

**Nube de Vapor**
Es invencible

**Calaveras Mordedoras**
546 puntos

**Medusas**
200 puntos

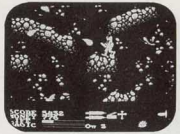
**Iceberg**
56 puntos

## NIVEL FUEGO

**Boca de Volcán**
Es invencible

**Salamandra**
400 puntos

**Cráter que Escupe Lava**
Es invencible



**Bala de Salamandra**
400 puntos

**Paredes que Lanzan Llamas**
87 puntos

**Trepador Dentudo**
23 puntos

**Pista de Llamas**
Es invencible

## NIVEL TIERRA

**Demonio Terrestre**
546 puntos

**Estalactita**
400 puntos

**Fantasma Espantoso**
245 puntos

**Los Hechizos del Demonio Terrestre**
400 puntos

**Roca de los Siglos**
Grande o Pequeña 58 puntos

**Murciélago Vampiro**
30 puntos

**Araña Calavera**
1000 puntos

**Bestia Columna de Piedra**
546 puntos

## LA MONTANA DE FUEGO GELIDO

**Cráteres Llameantes**
Son invencibles

**Elemento Agua**
20.500 puntos

**Elemento Fuego**
20.500 puntos

**Muñeco de Nieve**

246 puntos

**Elemento Tierra**

20.500 puntos

**Bola de Nieve**
8 puntos

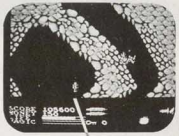
**Elemento Viento**
20.500 puntos

## LA FUERZA VITAL DE KUROS

Empiezas el juego con una cantidad de vida completa—como se indica en tu Nivel de Fuerza Vital (Véase ***La Pantalla para Jugar***, página 35). Pero tu Fuerza Vital disminuye cada vez que te alcanza un enemigo o su objeto mágico. Tu Fuerza Vital también disminuye cuando te caes desde grandes alturas y cuando luchas.

**PARA AUMENTAR TU FUERZA VITAL**—Busca—y recoge—los pollos y cervezas que encontrarás por toda esta tierra.

**PARA OBTENER UNA VIDA ADICIONAL**—Busca—y toca—la miniatura de Kuros.



MINIATURA DE KUROS

## UNOS CONSEJOS PARA LOS SABIOS

• Recuerda que no debes dejar ningún rincón sin explorar, ninguna piedra sin mirar lo que puede haber debajo, ni olvidarte de absolutamente nada. Necesitarás todas las armas, magia y artículos especiales que puedas conseguir.

• Cuando estás luchando contra los Elementos, fíjate en las líneas azules que están situadas al lado del dibujo del Elemento en la esquina derecha de la parte inferior de la pantalla.
Esto te indica la cantidad de tiros acertados necesarios para conquistar dicha fuerza. Una línea desaparecerá con cada tiro acertado.

• Vigila tu NIVEL DE PODER MAGICO. Si no posees suficiente magia, no podrás derrotar los Elementos.

• Reune todas las gamas y monedas que puedas. Siempre es una ventaja llevar los bolsillos llenos. Nunca puedes tener demasiado dinero. Ni, ya que estamos, demasiadas llaves, ni demasiada magia.

• Recuerda que debes estar bien provisto de dinero cuando llegues al nivel Tierra. Lo necesitarás para poder comprar vidas adicionales.



## LA SALA DE FAMA DE LA ESPADA DE HIERRO

Si resulta que has tenido éxito en tus batallas contra Malkil y sus malvados esclavos, te habrás ganado un lugar en La Sala de Fama de la Espada de Hierro.
Si eres uno de los Valientes, la rueda de letras aparecerá en la pantalla. Para inscribir tus iniciales, pulsa las FLECHAS DERECHA/IZQUIERDA DE TU MANDO DE CONTROL para buscar las letras con el resaltador. Cuando llegues a la letra deseada pulsa el botón A para seleccionarla. Continúa así hasta que hayas seleccionado todas tus letras. Si te equivocas, o quieres cambiar tus letras, lleva el resaltador a la palabra RUB (BORRAR) y pulsa el botón A. Cuando hayas seleccionado todas tus letras, lleva el bloque hasta la palabra FINAL y pulsa el botón A.
Se ha echado un hechizo que hace desaparecer tu nombre y tu puntuación una vez apagues tu juego. Pero no temas, Kuros, tendrás una nueva oportunidad de entrar tu nombre cada vez que vuelvas a luchar.

## EL DESAFIO DEFINITIVO

Esta misión va más allá de todo lo que has emprendido hasta ahora, valiente Kuros. Las fuerzas de los Elementos son las mismísimas fuerzas de la Naturaleza, Constantes, Todopoderosas, Penetrantes. Pero tu sabes sobrevivir. Y aprendes rápidamente. No tardarás en descubrir qué magia debes usar contra cada una de las fuerzas. Y es entonces cuando deberás depender de tu sabiduría, tu resistencia y tu poder.

Estás un poco más cerca de derrotar al malvado Malkil cada vez que consigues un trozo de la Espada de Hierro. Y si llegas hasta la cima de la Montaña de Fuego Gélido, puro orgullo te ayudará a luchar hasta el final.

Como siempre, el destino de una tierra inocente está en tus manos. Y tu eres su única esperanza...

Deutsch

## ⚠ WARNUNG ⚠

**NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!**

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Español

## ⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imàgenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.



NOTE

NOTE



NOTE

## GO HEAD-TO-HEAD, WIRELESS!

With The Nintendo® Double Player™ Wireless Head-To-Head System From Acclaim.™

## FJÄRRSTYRT JÄMSIDESSYSTEM!

Med Nintendo® Double Player™, fjärrstyrt jämsidessystem från Acclaim™

## PELATKAA TOISIANNE VASTAAN, LANGATTOMASTI!

Acclaimin™ langottomalla kahden pelaajan Nintendo®-pelilaitteella.

## STÅ ANSIGT TIL ANSIGT, UDEN LEDNINGER!

Med Nintendo® Double Player™
trådløs ansigt-til-ansigt system fra Acclaim.™

Licensed by Nintendo
for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

# THE Nintendo DOUBLE PLAYER™

## WIRELESS HEAD-TO-HEAD SYSTEM

- For 1 or 2 players
- Twin Turbo Rapid-Fire
- Slow Motion Mode
- Accurate Up To 30 Feet

- För 1 eller 2 spelare
- Dubbelturbo snabbavfyrning
- Slow-motion
- Hög noggrannhet på avstånd upp till 10 meter

- Yhdelle tai kahdelle pelaajalle
- Kaksoispikatulitus
- Hidastettu peli
- Toimii tarkasti jopa 10 metrin etäisyydeltä

- For 1 eller 2 spillere
- Dobbelt turbo hurtigaffyring
- Muglighed for slow motion
- Akkurat op til 10 meter

Acclaim™ entertainment, inc
Masters of the Game™

Distributed and marketed by
Acclaim Entertainment, Inc.
189 South Street, Oyster Bay, N.Y. 11771

Kuros™, Wizards & Warriors™, IronSword™, Acclaim™ and Masters of the Game™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. Wizards & Warriors™, and IronSword™ © 1987, 1988 Rare, Ltd; Licensed to Acclaim Entertainment, Inc. by Rare Coin It, Inc. © 1989 Acclaim Entertainment, Inc.

Distribueras och säljs av Acclaim Entertainment, Inc., 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, N.Y. 11771, USA Kuros™, Wizards and Warriors™, IronSword™, Acclaim™ och Masters of the Game™: varumärken för Acclaim Entertainment, Inc. Wizards and Warriors™ och IronSword™ © 1987, 1988 Rare, Ltd; På licens till Acclaim Entertainment, Inc. av Rare Coin It, Inc. © 1989 Acclaim Entertainment, Inc.

Pelejä myy ja markkinoi Acclaim Entertainment, Inc., 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, N.Y. 11771, USA Kuros™, Wizards & Warriors™, IronSword™, Acclaim™ ja Masters of the Game™ ovat Acclaim Entertainment, Inc.:in tavaramerkkejä. © 1987, 1988 Rare, Ltd; Lisensoinut Acclaim Entertainment, Inc.:ille Rare Coin Ltd, Inc. © 1989 Acclaim Entertainment, Inc.

Distributie en verkoop door Acclaim Entertainment, Inc., 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, N.Y. 11771 Kuros™, Wizards & Warriors™, IronSword™, Acclaim™ og Masters of the Game™ er varemaerker af Acclaim Entertainment, Inc. Wizards & Warriors™, og IronSword™ 1987, 1988 Rare, Ltd; Licens til Acclaim af entertainment, Inc. by Rare Coin It, 1989 Acclaim Entertainment, Inc.

PRINTED IN JAPAN